

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, Bab IV pasal 5 ayat 1 yang berbunyi “warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan” Dengan dasar itulah anak berkebutuhan khusus (ABK) tidak terkecuali anak autistik berhak mendapatkan pendidikan atau layanan khusus sehingga ABK dapat mengoptimalkan potensi yang mereka miliki.

Dewasa ini anak autistik merupakan isu paling menakutkan bagi orangtua karena anak autistik dapat terjadi pada semua kelompok masyarakat. Baik itu kelompok masyarakat kaya, miskin, di desa, di kota, berpendidikan maupun tidak serta pada semua kelompok etnis dan budaya di dunia. Kasus anak autistik termasuk kasus yang jarang, biasanya diidentifikasi melalui pemeriksaan yang teliti oleh dokter atau guru di sekolah khusus. Seperti yang dikemukakan oleh Judarwanto (<http://autism.blogsome.com> 2006) bahwa prevalensi anak autistik sebagai berikut:

Di Amerika Serikat disebutkan autis terjadi pada 60.000 – 15.000 anak dibawah 15 tahun, kepustakaan lain menyebutkan prevalens autisme 10-20 kasus dalam 10.000 orang, bahkan ada yang mengatakan 1 diantara 1000 anak, di Inggris pada awal tahun 2002 bahkan dilaporkan angka kejadian autis meningkat sangat pesat, dicurigai 1 diantara 10 anak menderita autis, perbandingan antara laki dan perempuan adalah 2,6 – 4 : 1, namun anak perempuan yang terkena akan menunjukkan gejala yang lebih berat.

Menurut Lumbantobing dalam (www.medlinux.blogspot.com 2007) mengatakan bahwa ‘Autisme merupakan gangguan perkembangan fungsi otak yang mencakup

bidang sosial dan fungsi afektif, komunikasi verbal (bahasa) dan non verbal, imajinasi, fleksibilitas, lingkup interest (minat), kognisi dan atensi'. Hal ini juga dipertegas oleh Judarwanto (<http://autism.blogspot.com> 2006) autis adalah “gangguan perkembangan pervasif pada anak yang ditandai dengan adanya gangguan dan keterlambatan dalam bidang kognitif, bahasa, perilaku, komunikasi dan interaksi social” maka pada perkembangannya bahwa anak autistik merupakan suatu gangguan perkembangan pervasif yang terjadi pada masa perkembangan yang ditandai oleh adanya suatu keterlambatan dalam berkomunikasi, gangguan dalam bermain, perilaku, gangguan perasaan atau emosi, serta interaksi sosial.

Pada saat ini penyebab terjadinya autis pada anak belum ditemukan secara pasti. Tetapi pada beberapa penelitian yang telah dilakukan, ternyata diduga bahwa penyebab utama autis adalah gangguan perkembangan pada bagian otak tertentu yaitu amigdala, hipokampus, serebelum dan lobus temporalis, sehingga derajat gangguan perkembangan yang dimiliki individu tersebut akan sesuai dengan derajat kerusakan otak itu sendiri.

Perilaku yang muncul dari anak autistik sangatlah unik karena pada setiap anak autistik memiliki suatu karakteristik yang khas akan tetapi pada hal-hal tertentu mereka mempunyai ciri perilaku yang sama. Pada dasarnya anak autistik mengalami hambatan dalam mengintegrasikan setiap stimulus yang diterima sehingga mereka sulit untuk menginterpretasikan stimulus. Hal tersebut sejalan dengan apa yang telah saya temukan pada studi pendahuluan dimana hambatan-hambatan tersebut termanifestasikan dalam bentuk-bentuk perilaku yang non

adaptif seperti; sulit untuk merangkai suatu informasi dari luar baik verbal maupun nonverbal untuk dijadikan sesuatu yang bermakna, tetapi hal yang menarik bahwa anak autistik cenderung lebih mudah memahami hal konkrit (dapat dilihat dan dipegang) dari pada hal abstrak. Biasanya, anak autistik akan lebih baik dalam ingatan atas berbagai konsep yang tersimpan dalam bentuk 'video' atau file gambar. Proses berpikir yang menggunakan gambar/film seperti ini, jelas lebih lambat daripada proses berpikir verbal, akibatnya mereka perlu jeda beberapa saat sebelum bisa memberikan jawaban atas pertanyaan tertentu. Individu dengan gaya berpikir seperti ini, juga lebih menggunakan asosiasi daripada berpikir secara logis menggunakan logika. Hal tersebut tidak lepas dari berbagai masalah yang dialami anak autistik yang berkaitan dengan kemampuan menalar.

Dalam berinteraksi sosial anak autistik selalu menghindar untuk bertatap muka. Tidak menoleh bila dipanggil, tidak senang atau menolak dipeluk. Jika menginginkan sesuatu selalu menarik tangan orang yang terdekat dan berharap orang tersebut melakukan sesuatu untuknya, tidak berbagi kesenangan dengan orang lain. Saat bermain bila didekati malah menjauh. Pada anak autistik tertentu dapat terlihat perilaku yang hiperaktif misalnya bila masuk dalam ruangan yang baru pertama kali anak datang anak akan membuka semua pintu, berjalan kesana kemari, berlari-lari tak tentu arah. Mengulang-ulang suatu gerakan tertentu. Anak autistik juga sering menyakiti diri sendiri seperti memukul kepala atau membenturkan kepala ke dinding.

Pada kasus tertentu anak autistik dapat menjadi sangat pasif (pendiam), duduk diam bengong dengan tatap mata kosong, marah tanpa alasan yang masuk akal, amat sangat menaruh perhatian pada satu benda, aktivitas ataupun orang. Perasaan dan emosi anak autistik tidak stabil hal ini dapat dilihat dari perilaku tertawa-tawa sendiri, menangis atau marah tanpa sebab, sering mengamuk tidak terkendali (temper tantrum) terutama bila tidak mendapatkan sesuatu yang diinginkan, bahkan bisa menjadi agresif dan merusak. Anak autistik juga mengalami gangguan dalam persepsi sensoris meliputi perasaan sensitif terhadap cahaya, pendengaran, sentuhan, penciuman dan rasa (lidah) mulai dari yang ringan sampai yang berat seperti menggigit, menjilat, mencium mainan atau benda apa saja, terus apabila bila mendengar suara yang tidak terlalu keras langsung menutup telinga.

Menurut Plaisted *et al.* (www.psychol.cam.ac.uk 2007) menyatakan bahwa “*individuals with autism show typical global/local perception by responding more quickly and accurately to the global than the local shape*” Dari pernyataan tersebut kita dapat melihat bahwa anak autistik menunjukkan kemampuan persepsi global/lokal dengan merespon secara lebih cepat dan lebih akurat terhadap bentuk global daripada bentuk local, dan juga dari penelitian Plaisted *et al.* (www.psychol.cam.ac.uk) menyatakan bahwa

Individuals with ASD were found to be significantly poorer at identifying key words in the sentences than the control participants, especially for background noises that contained spectral and/or amplitude modulations (i.e. frequency or temporal "dips")

Penelitian di atas jelas bahwa (dalam terjemahan bebas) individu dengan *Autism Spectrum Disorders* ASD secara signifikan terbukti terlalu lemah dalam

mengidentifikasi kata kunci dalam kalimat daripada partisipan kontrol, khususnya dalam latar belakang suara yang memuat modulasi amplitudo dan spectral (contohnya-frekuensi atau “dips” temporal), dengan kata lain anak autistik mengalami kesulitan dalam mendengarkan suara secara selektif.

Adapun Penelitian yang dilakukan oleh Lyytinen, Dikkens, dan Laakso 1997 dalam (Nuryanti, 2007a www.linis.wordpress.com) ‘menunjukkan bahwa bermain simbolik terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini’, Dalam hal ini juga Hidayat (www.newspaper.pikiran-rakyat.co.id 2008) menyatakan bahwa:

Bermain bagi anak-anak asperger dan autistik akan membuka kesempatan pada mereka untuk mengembangkan aspek sosial (kerja sama, komunikasi, dan pertemanan), aspek persepsi motorik (menolong diri sendiri dan mengatur kehidupan sehari-hari), aspek emosi (senyum pada orang lain, marah dan gembira sesuai dengan konteksnya) dan aspek intelektual (mampu bicara dan memahami isi pembicaraan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan serta memecahkan masalahnya).

Melihat kondisi yang seperti ini maka diperlukan suatu media permainan yang bisa meningkatkan kemampuan persepsi, atensi, dan konsentrasi anak autistik agar anak autistik tidak hanya berfikir secara visual tetapi bisa berfikir secara verbal. Melihat beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa bermain merupakan dunianya anak sehingga permainan merupakan suatu media yang bisa digunakan sebagai alat untuk mengintervensi anak autistik karena permainan merupakan sarana untuk mengenal lingkungan dan juga permainan dapat memberikan suatu kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pada penggunaannya, tidak semua jenis mainan dapat dijadikan sebagai alat terapi tetapi harus diperhatikan terlebih dahulu mulai dari jenis serta bahannya harus aman dan juga kegunaan serta manfaatnya harus sesuai dengan yang dibutuhkan anak. Setelah peneliti melakukan studi pendahuluan peneliti menemukan suatu permainan dimana permainan tersebut bisa menstimulus kemampuan penglihatan, pendengaran, secara bersamaan dan satu permainan permainan tersebut dinamakan permainan LOTTO. Sebagai mana yang dikatakan oleh Prasetyono (2007:61) “Permainan lotto ini dapat mendorong anak untuk mendengarkan suara-suara secara teliti”. Permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok maupun individu, permainan ini hanya membutuhkan alat perekam suara dan gambar-gambar sesuai dengan suara yang direkam.

Permainan ini cukup menyenangkan untuk dimainkan dan juga peraturannya tidak begitu sulit. Anak hanya mencocokkan suara yang didengarkan dengan gambar. Oleh karena itu permainan lotto dapat dijadikan sebagai salah satu media permainan untuk meningkatkan kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi anak autis, karena permainan ini menggunakan fungsi indra penglihatan dan pendengaran untuk diinterpretasikan menjadi sebuah informasi yang bermakna.

B. Identifikasi Masalah

Dalam perkembangannya dunia pendidikan terutama pendidikan luar bisa yang menyangkut anak berkebutuhan khusus dalam hal ini anak autistik tidak terlepas dari pemasalahan-permasalahan baik itu yang bersifat internal maupun eksternal, sehingga peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian.

Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi anak autistik diantaranya adalah sebagai berikut; anak autistik sulit untuk kontak mata, kemampuan persepsi, atensi, dan konsentrasi anak autistik yang belum terukur, anak autistik sulit berkomunikasi secara verbal, anak autistik lebih cenderung berkomunikasi secara visual. Dengan melalui permainan lotto kemampuan persepsi, atensi, dan konsentrasi anak autistik diharapkan akan meningkat.

C. Batasan Masalah

Mengingat terlalu luasnya permasalahan dan terbatasnya kemampuan serta waktu yang penulis miliki, maka kiranya penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Dampak permainan lotto terhadap kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi anak autistik.
2. kemampuan persepsi anak autistik dalam menginterpretasikan sebuah informasi visual dan audio.
3. Atensi, dan konsentrasi anak autistik dalam merespon sebuah stimulus melalui indra penglihatan dan pendengaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka muncul beberapa masalah yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan berikut ini; *Adakah pengaruh permainan lotto terhadap peningkatan kemampuan persepsi, atensi, dan konsentrasi anak autistik ?*

Berawal dari masalah tersebut, maka dipandang perlu mengadakan pengkajian atau penelitian yang mendalam dan seksama dalam rangka sumbangan pada dunia pendidikan anak bekebutuhan khusus.

E. Definisi Oprasional Variabel

Sugiyono (2008:60) menyatakan dalam bukunya bahwa variabel adalah “suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel dalam penelitian eksperimen ini adalah suatu subjek yang sifatnya berhubungan dimana satu variabel mempengaruhi variabel lainnya. Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah pengaruh permainan lotto terhadap peningkatan kemampuan persepsi, atensi, dan konsentrasi. Dengan demikian variabel dalam penelitian ini ada empat variabel yang akan diteliti, yaitu permainan lotto, persepsi, atensi dan konsentrasi.

Sesuai dengan judul penelitian yaitu :“Pengaruh Permainan Lotto Terhadap Peningkatan Kemampuan Persepsi, Atensi dan konsentrasi Anak Autistik”, maka variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan lotto dan variabel terikatnya adalah persepsi, atensi dan konsentrasi.

1. Variabel Bebas

Prasetyono (2007:61) menyatakan dalam bukunya bahwa “Permainan lotto ini dapat mendorong anak untuk mendengarkan suara-suara secara teliti”. Permainan lotto merupakan salah satu jenis permainan yang menggunakan fungsi indra pendengaran dan penglihatan, dimana anak harus bisa berkonsentrasi dan

mempersiapkan gambar dan suara/bunyi, sehingga anak akan bisa memahami apa yang diinginkan oleh permainan ini. Dalam permainan ini alat-alat yang digunakan adalah alat perekam yang dinyalakan dan dimatikan, suara/bunyi yang berbeda dan gambar-gambar yang mewakili suara-suara.

Permainan ini dapat dilakukan dengan lima orang atau satu orang. Permainan yang dilakukan oleh lima orang caranya sebagai berikut beri lima kartu dengan gambar berbeda pada setiap anak, lalu mainkan suara yang ada di dalam kaset, saat seorang anak mendengar dan mengenali suara yang ada di dalam kaset dan melihat sesuatu yang ada digambar sebagai penghasil bunyi/suara yang didengarnya, maka dia harus membalik kartunya. Anak pertama yang berhasil membalik semua kartunya adalah pemenang. Jika permainan dilakukan oleh satu orang cara memainkannya adalah letakan lima atau lebih kartu, biarkan pemain mendengar suara kemudian mengatur kartu bergambar sesuai dengan suara yang didengar. Permainan ini sangat variatif sekali, dari mulai bunyi-bunyian yang didengar sehari-hari, sampai pada sekelompok alat musik, seperti drum, piano, biola, terompet, suling, atau gitar.

Permainan ini bisa dimainkan oleh anak umur tiga tahun ke atas dengan jumlah anak tidak lebih dari lima orang anak. Permainan ini memerlukan alat peraga seperti kaset yang bisa merekam dan memainkan suara, serta kartu bergambar. Dalam permainan ini dibutuhkan seseorang yang bertindak sebagai wasit permainan.

2. Variabel Terikat

Menurut Chaplin (1999:113) bahwa persepsi adalah “proses mengetahui atau mengenali objek dan kejadian objektif dengan bantuan indra”. Pada dasarnya persepsi merupakan proses pemahaman ataupun pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus, dimana stimulus tersebut didapat dari proses penginderaan terhadap objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak untuk diinterpretasikan. Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagai mana kemampuan anak autistik dalam mengingat dan mengidentifikasi suatu objek, meskipun objek tersebut tidak diperlihatkan secara keseluruhan. Kemampuan tersebut diukur sebelum dan setelah diberikan intervensi (permainan lotto) melalui sebuah tes dengan menyebutkan dan melengkapi gambar yang dinyatakan dalam bentuk skor/nilai.

Atensi adalah konsep yang digunakan dalam psikologi untuk menggambarkan proses dimana individu menangkap dunia luar. Menurut JP.Chaplin (1999:16) atensi adalah “proses mereaksi secara istimewa terhadap suatu rangsangan atau sederet perangsang”. Dapat dikatakan bahwa atensi itu merupakan suatu poses individu dalam merespon sebuah stimulus dari luar. Atensi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana anak autistik mampu merespon setiap stimulus yang diberikan oleh guru. Kemampuan tersebut diukur sebelum dan setelah diberikan intervensi (permainan lotto) melalui sebuah pengamatan pada saat anak autistik sedang dalam proses pembelajaran selama 30 menit dalam rentang waktu tersebut akan dilihat berapa lama anak kontak mata dalam merespon setiap stimulus dari guru.

Konsentrasi adalah “rasa perhatian pada apa yang sedang terjadi, derajat seberapa besar kita memperhatikan, dan seberapa lama kita dapat terus memperhatikan secara kontinyu hal yang sedang terjadi di sekeliling kita” (<http://psychemate.blogspot.com> 2007). Dapat dikatakan juga bahwa konsentrasi merupakan suatu proses individu dalam memusatkan pikiran atau fokus terhadap sebuah stimulus yang datang. Konsentrasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan anak autistik dalam memusatkan perhatiannya tentang suatu hal disatu waktu. Kemampuan tersebut diukur sebelum dan setelah diberikan intervensi (permainan lotto) melalui sebuah pengamatan didalam kelas pada saat proses pembelajaran selama 30 menit. Dalam rentan waktu tersebut berapa lama anak autistik fokus terhadap apa yang dikerjakannya, yang dinyatakan dalam bentuk durasi.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

“Terdapat pengaruh positif dari permainan lotto terhadap peningkatan persepsi, atensi, dan konsentrasi anak autistik”

G. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang objektif tentang pengaruh permainan lotto terhadap peningkatan kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi anak autistik

2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara teoritis; Hasil penelitian ini dapat menambah khasanah pengetahuan dalam bidang pendidikan luar biasa terutama yang berkenaan dengan kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi anak autistik dan di samping itu juga dapat mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pentingnya media permainan yang bisa digunakan sebagai alat intervensi untuk meningkatkan kemampuan persepsi, atensi dan konsentrasi anak autistik.
- b. Secara praktis; Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memecahkan masalah dengan cara memberikan permainan sebagai treatment pada aspek persepsi, atensi dan konsentrasi anak autistik sehingga anak autistik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan secara lebih baik.